Retrospectiva The Walking Dead: Michonne - Explorando Um Ícone/Uma Personagem Icônica

intro

Quando a Telltale decidiu pegar a franquia The Walking Dead para adaptar para os videogames, houve uma dúvida se ela conseguiria trazer os temas e a atmosfera dos quadrinhos ou da série para os jogos de forma orgânica.

Desenvolvimento

Por mais que as duas primeiras temporadas de The Walking Dead sejam muito elogiadas pela sua história, personagens e atmosfera, um aspecto que os jogos nunca exploraram tanto foram os personagens originais dos quadrinhos. Isso nunca foi alvo de crítica, e nunca uma necessidade dos jogadores, já que os personagens que a Telltale desenvolveu eram tão cativantes quanto, além de que, como os jogos se passam no mesmo universo dos quadrinhos, o que aconteceria nos quadrinhos teria que ter repercussão nos jogos, e vice versa. Quando as duas primeiras temporadas estavam em andamento, os quadrinhos ainda estavam em circulação, ou seja, a história daqueles personagens ainda estava longe de acabar. Então para evitar possíveis contradições, a Telltale se manteve com os personagens originais.
Na primeira temporada teve a participação de Glenn, mas que se limitou ao primeiro episódio, e no começo a personagem Lilly era a mesma personagem que aparece nos quadrinhos, fazendo uma ponta nas edições 43 e 46 e tendo um pouco mais de espaço na edição 48. Porém, quando Robert Kirkman, o criador dos quadrinhos, decidiu lançar a série de livros com o foco na personagem, e dando um passado diferente do que foi apresentado no jogo da Telltale, as duas se tornaram personagens diferentes dentro do mesmo universo. Mas dentro da história, ocorreu um evento que abriu uma brecha para explorar aqueles personagens.
Do final do volume 21 (Guerra Total - pt. 2) para o volume 22 (Um Novo Começo), há uma passagem de tempo de 2 anos, e alguns personagens são vistos logo de cara, mas Michonne não aparece logo nesse novo momento. E é aí que entra a minissérie, que mostraria o que aconteceu com ela nesse meio tempo, ou pelo menos uma jornada bem pessoal durante essa passagem.
Originalmente anunciados como episódios de DLC para a segunda temporada, mas eventualmente a Telltale decidiu que a história seria contada em um jogo próprio. O primeiro episódio estreou em fevereiro de 2016, e os episódios seguintes saíram de forma mensal, pela primeira vez na série, encerrando em março do mesmo ano.

Design

A direção de arte da minissérie é bem sólida, um pouco diferente da segunda temporada, mas longe de ser idêntica. Um aspecto que melhorou consideravelmente foram as animações. Antes os personagens pareciam muito travados para realizar ações mais elaboradas do que andar, fora os objetos que raramente eram arremessados ou caíam. Agora em Michonne as cenas de ação parecem mais fluidas, objetos caem e são arremessados com mais frequência e mostrados bem nitidamente, tudo de forma bem menos travada. Não que sejam as animações mais incríveis ou visualmente bonitas já vistas, nem mesmo em um jogo desse gênero, mas é uma evolução considerável em relação às duas primeiras temporadas.

Os quick time events dessa vez são mostrados um jeito mais único, se ajustando na tela conforme a situação, diferentemente das duas primeiras temporadas, onde eles eram mostrados do mesmo jeito em todas as ocasiões. Mesmo que seja um detalhe estético apenas, porque eles ainda continuam simples, essa mudança visual deixou o jogo mais interessante.

A exploração, por outro lado, foi muito limitada. Existem apenas uma área onde o jogador pode explorar por episódio, sendo que em nenhuma acontece opções de diálogo significativas para aprender mais sobre os personagens, tudo o que dá para saber deles é o que jogo decide contar.

História

A história começa com Michonne, no momento afastada da Zona Segura de Alexandria, vagando pela estrada, ao ponto que começa a ter delírios com o começo do surto e revive o momento em que perdeu as pessoas mais importantes para ela. Em meio à alucinação, ela consegue eliminar uma horda e chegar até em casa, somente para ver que salvou outra pessoa, Pete, outro personagem dos quadrinhos.

Como agradecimento, Pete oferece abrigo para Michonne no seu barco, e assim ela o ajuda na rota de comércio dele. Tentando fazer contato com um de seus amigos, Pete capta o pedido de socorro de uma mulher, e assim deixa a sua tripulação e parte junto com Michonne para investigar. Chegando ao local eles se deparam com dois irmãos, Sam e Greg, e acabam envolvidos na perseguição dos irmãos pelos líderes um uma colônia chamada Monroe, os irmãos Randall e Norma.

E assim segue a história da minissérie: Michonne sobrevivendo com os fugitivos enquanto são perseguidos pelos irmãos, em paralelo ela segue tendo crises com o passado dela. Como são apenas 3 episódios ao invés de 5 como nas duas primeiras temporadas, o ritmo da história segue bem acelerado, por isso existe pouco tempo para os personagens poderem interagir uns com os outros. Michonne e Pete tem uma parceria legal, pelo o que é mostrado durante os três episódios, mesmo que seja constante e sem mudanças drásticas. Agora a relação dela com Sam é simples, mesmo com as escolhas de diálogo, nada muita de forma significativa: elas se juntam e Sam tem um respeito por Michonne, mas não aprofunda além disso.

Falando nela, Sam é a personagem com quem Michonne passa a maior parte da história. Ela se encaixa no arquétipo do personagem que é safo, ao mesmo tempo que tem sua sensibilidade emocional, mas que nunca cruzou a linha antes. Ela poderia ter um arco de amadurecimento interessante, saindo de uma sobrevivente inconsequente para uma pessoa

responsável pela própria família, mas o jogo apenas apresenta vislumbres dessa jornada. Felizmente ela não é uma personagem ruim ou chata, apenas bem padrão desse tipo de história para mover a trama para frente.
Randall tem um destaque muito forte como antagonista na série de jogos. Na primeira temporada havia vários antagonistas, em especial o estranho, que tem bastante presença nos dois últimos episódios, e na segunda temporada tem William Carver, que é uma figura deplorável, mas que sai da história no final do episódio 3, dando espaço para outros antagonistas. Randall, do começo ao fim, é uma figura maldita, agredindo e intimidando os outros, mesmo aqueles que pertencem ao grupo dele. A exceção é a irmã dele, Norma, que é uma pessoa com postura decente, mas que como muitos no apocalipse também toma dos outros para atender às necessidades do próprio povo. Ainda que antagônica e prejudicial, ela possui um mínimo de serenidade, diferentemente do irmão.
Sobre o sistema de escolhas, ele é muito limitado, como dito anteriormente por envolver alguns personagens dos quadrinhos, e como o jogo se passa num momento anterior do que estava circulando nas edições daquele momento, não poderia apresentar contradições. O momento mais diverso que pode ocorrer na minissérie é no terceiro episódio, durante a troca dos reféns. Ao final do segundo episódio, é dada a escolha de matar ou poupar Randall. Independentemente da escolha, o grupo decide usá-lo como barganha na troca dele pela tripulação do Pete. Baseado no estado dele e em como o jogador lida com a negociação que ocorrem coisas diferentes. Novamente, desse cenário somente Oak pode ter um destino diferente, mas é interessante ver como esses cenários se desenrolam.
Uma parte muito interessante da história é ver Michonne sendo assombrada pelo próprio passado. Nos quadrinhos, ela faz alguns comentários bem pontuais, mas nada muito certo de como ela encarou o começo do surto. A minissérie revela que antes ela tinha duas filhas, e que ela nunca as encontrou depois, se sentindo culpada por isso. E parece que no começo da minissérie a memória delas voltou a assombrá-la, e ao longo da história de forma cada vez mais intensa. Mas no ápice da pressão, ela consegue ter uma visão mais nítida das duas, dando uma escolha final ao jogador: entre ficar com elas ou abandoná-las. Como novamente, Michonne é uma personagem dos quadrinhos, ficar com as crianças não implica em ela morrer, mas ela é tirada da alucinação por Sam, que acabou ficando na casa em chamas. Agora simplesmente abandoná-las, além de Sam continuar viva, não implica em mais nada. É claro que envolver os personagens dos quadrinhos possivelmente limitou variações mais diversas para o final da minissérie, e talvez tenha sido um dos desafios dos roteiristas, mas o jeito de como essa escolha final foi executada não foi dos melhores
Ao final, Michonne, Pete e boa parte dos sobreviventes continuam vivos, mas ela ainda tem alucinações com as filhas, mas ao que tudo indica não tão intensas quanto antes.

Conclusão

A minissérie tem os seus méritos, como trazer mais dos personagens dos quadrinhos, dar mais histórias para eles, melhorar as animações e a apresentação dos quick time events e contar uma história que, ainda que não seja a mais original ou profunda, consegue ser bem emocionante e com elementos psicológicos bem interessantes.
O lado negativo, mas isso não é culpa das pessoas encarregadas do projeto, foi a limitação do que poderia ou não acontecer com esses personagens na história, levando a caminhos no geral seguros e pouco diversos.

Alguns poderiam argumentar que a minissérie teve poucas conexões com a trama das duas primeiras temporadas, e eu entendo, até porque qual seria o sentido de contar uma história paralela sendo que outra estava sendo contada? Mas a minha perspectiva é que a minissérie atua como um spin-off, e que esse tipo de produto serve para agregar ao que já existe e não necessariamente se misturar, por mais que seja algo que possa acontecer, basta ser bem executado, mas que não é obrigatório.
A verdadeira continuação da história de Clementine sairia no mesmo ano, meses depois, e essa minissérie teve um certo respaldo na história dos quadrinhos mais tarde.